

LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC COMO UN PROCESO DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EL DESARROLLO DE LA ECONOMÍA POLÍTICA QUE SE IMPARTE EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Msc María de la Concepción Mariño Barreales

Profesora Auxiliar de la Facultad de Economía de la Universidad de la Habana

Departamento Desarrollo Económico.

Graduada del Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona en Licenciatura en Economía Política

Resumen

En el desarrollo del sistema educativo cubano se hace necesario innovar en los diferentes planes de estudio para garantizar con el proceso de enseñanza aprendizaje, la actualización de conocimientos para todos los ciudadanos.

La Tecnología de la Información y las Comunicaciones (TIC) pueden ser un recurso importante para lograr el acceso de todos los ciudadanos a la educación y mejorar la calidad de los programas de formación en una institución educativa en el país.

Hoy en día se consigue con el uso de las TIC, que los materiales que se pueden alojar en distintos ordenadores y tener acceso a esta información a través de redes de comunicación, siendo la Red de Internet la más famosa. Pero en Cuba tiene mucha valía la utilización de la Intranet.

La Universidad de La Habana cuenta con una Intranet que trabaja en el desarrollo de integración de todas las Facultades y Centros de Educación e Investigación para lograr presentar diferentes propuestas de formación que pueden ser accedidas desde cualquier lugar del territorio nacional

La distribución de los programas de formación basados en TIC han posibilitado que personas que se encuentran muy alejadas de las instituciones educativas pueden acceder a la educación a través de CD ROM que contienen materiales didácticos que combinan videos, textos explicativos, propuestas de actividades prácticas y actividades de debates basadas en las comunicaciones: correo electrónico y Chat.

La Economía Política I forma parte del plan de estudio de los estudiantes de la educación Superior en Cuba, por lo que se hace necesario, en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje hacer uso de las diferentes propuestas de materiales didácticos virtuales que las NTIC nos ofrecen.

Abstract

In the development of the Cuban educational system is necessary to innovate in different curricula to ensure the teaching-learning process, updating knowledge for all citizens.

The Information Technology and Communications (ICT) can be an important resource to achieve access for all citizens to education and improving the quality of training programs in an educational institution in the country.

Today is achieved with the use of ICT, the materials that can be hosted on different computers and have access to this information through communication networks, being the most famous Internet Network. But Cuba has much value the use of the Intranet.

The University of Havana has an Intranet working on the development of integration of all Faculties and Centres for Education and Research to achieve different educational file that can be accessed from anywhere in the country

The distribution of training programs based on ICT have enabled people who are far removed from educational institutions can access education through CD ROM containing materials that combine videos, texts, practices and activities proposed activities of debates based communications: email and chat.

The Political Economy I is part of the curriculum for students in higher education in Cuba, so it is necessary, in the development of the process of learning to use the different proposals of virtual materials that ICTs offer us

Palabra clave nuevas tecnologías educativas-información y comunicación- intranet-internet- materiales didácticos virtuales

Nuestro país presenta condiciones socio-políticas y económicas diferentes al resto de los países de América Latina y el Caribe destacándose el desarrollo logrado en la Educación, ya que contamos con un sistema de educación que garantiza el acceso a todas las personas independientemente del lugar geográfico donde residen.

Para garantizar el acceso a la educación a lo largo de la vida, premisa de nuestro sistema de educación, se necesita innovar en las diferentes propuestas de formación y planes de estudio para garantizar la actualización de los conocimientos a todos los ciudadanos.

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) pueden constituir un recurso importante para lograr el acceso a todos los ciudadanos a la educación y también para elevar la calidad de los programas de formación en cualquier institución educativa del país.

A finales de la década de los 80 aparecen las llamadas TIC que representan la posibilidad de presentar la información en diferentes formatos: gráficos, vídeo, texto, animación centrada por el ordenador y la posibilidad de ser vista desde diferentes computadoras al mismo tiempo. La distribución de los programas de formación basados en TIC han posibilitado que personas que se encuentran muy alejadas de las instituciones educativas pueden acceder a la educación a través de CD ROM que contienen materiales didácticos que combinan videos, textos explicativos, propuestas de actividades prácticas y actividades de debates basadas en las comunicaciones: correo electrónico y Chat.

Esto resulta posible gracias al surgimiento de la Tecnología Multimedia que garantiza la presentación de la información en diferentes formatos y con un orden de aparición de cada uno de ellos de acuerdo a las necesidades del usuario, todos estos formatos de información se encuentran alojados en la computadora y el programa que dirige el orden de aparición de los mismos también se encuentra en el computador o se distribuyen en CD ROM.

En la actualidad se logra, con el uso de las TIC, que los materiales didácticos puedan estar alojados en diferentes computadoras y se acceda a esta información a través de las redes de comunicación, siendo la Red más famosa Internet.

La forma de presentación de la Información ha variado y el acceso a la información también, el más significativo formato para acceder a la información que se encuentra en diferentes lugares geográficos es la tecnología Web, que tiene un exponente muy significativo en las páginas Web.

La tecnología Web, que destaca el formato Hipermedial garantiza la lectura no-secuencial, pudiendo acceder a documentos o a partes de documentos que se encuentran en diferentes formatos y en países distante. El mejor exponente de la lectura y acceso a la información no-secuencial lo constituyen las páginas Web de información de las instituciones educativas.

Las comunicaciones han hecho posible esa realidad de acceder a la información por muy lejana que se encuentre y en los más disímiles formatos. Sólo necesitamos de conexión a Internet.

Otras propuestas de acceso de la información desde lugares distantes han sido a través de la Intranet que no es más que una Red de información, semejante a Internet, pero que se accede desde un conjunto de instituciones que se han puesto de acuerdo para lograr el intercambio de la información desde sus instituciones.

La Universidad de La Habana cuenta con una Intranet que trabaja en el desarrollo de integración de todas las Facultades y Centros de Educación e Investigación para lograr presentar diferentes propuestas de formación que pueden ser accedidas desde cualquier lugar del territorio nacional.

A pesar de los resultados en el logro de una Intranet entre instituciones educativas o al acceso a Intranet para la búsqueda de información, nos enfrentamos al reto de que se disponen en Internet o Intranet pocos materiales didácticos de calidad que propicien el aprendizaje de los estudiante.

Desde los primeros tiempos del desarrollo de la Informática Educativa fue un sueño para todos poder combinar, presentar y dirigir diferentes tipos de media o formatos de información desde una computadora basados en presupuestos pedagógicos que sirvieran de apoyo a la formación de los estudiantes.

En la Educación Superior se han desarrollado múltiples aplicaciones multimediales para el aprendizaje de las matemáticas, físicas, electrónica entre otras materias, destacándose en la década de los 90 la empresa Infomaster perteneciente al Ministerio de Educación Superior y la empresa Cesofte del Ministerio de Educación.

La producción de materiales didácticos multimedia resulta un trabajo complejo que debe ser abordado por especialistas en tecnología y en pedagogía. Un proceso de producción largo donde se integran diseñadores, editores de sonido y video. Por lo que el surgimiento de la tecnología Web abrió una posibilidad de lograr materiales didácticos de calidad con pocos recursos y conocimientos mínimos en tecnología.

Con el advenimiento de la tecnología Web e Internet como principal exponente, se logra distribuir materiales didácticos desde cualquier lugar del mundo y a cualquier hora. Muchas universidades del mundo ofrecen programas de formación en pre-grado y posgrado basados en esta tecnología.

En la Universidad de La Habana se encuentran alojados en el sitio Moodle.uh.cu muchos cursos basados en esta tecnología. La Universidad Virtual de Salud en Cuba, también ofrece cursos de formación pos gradual a través de su sitio Infomed.

Independientemente de las ventajas de la tecnología Web, la preparación de los materiales a colocar en una plataforma, servidor o CD ROM es un proceso arduo que conlleva muchas horas en su elaboración, conocimiento amplio en el uso de las TIC y disponer de un software específico para su preparación.

Por lo que disponer de alguna aplicación educativa sencilla, que permita la creación de materiales didácticos de calidad sería muy importante ya que la Universidad de La Habana cuenta con recursos tales como el Aula Virtual, Intranet de las Facultades y Red-Univ., que es la red de todas las instituciones educativas cubanas, donde se pueden colocar múltiples materiales didácticos .

La importancia de disponer de materiales didácticos para todos los programas de estudio está dada por que estos materiales le aportan calidad, color e incluso pueden disponer de simulaciones y video que ayuden a los estudiantes a una mejor comprensión de la materia que estudia y si agregamos que las facultades e instituciones educativas disponen de una baja capacidad de impresión hace entonces más razonable la utilización de la tecnología Web para lograr materiales didácticos de calidad, económicos y sencillos de usar y distribuir.

La tecnología Web, se destaca, por sus páginas Web, un lenguaje de programación libre, que pueden ser visualizadas las páginas Web creadas por cualquier persona con un simple navegador (Explorer, Mozilla, Netscape entre otros), por lo que no se necesita hacer ninguna inversión en la comprar de software especiales para crear aplicaciones educativas multimediales.

Otra ventaja que presenta la tecnología Web es su capacidad e integrar videos en sus páginas, lo que hace que esta tecnología se acerca mucho a la tecnología multimedia. Sin embargo, el proceso de integración de los videos debe ser bien estudiado pues se presentan dificultades en la visualización de los mismos en la red teniendo en cuenta la variedad de formatos de videos que existen, de navegadores y de versiones del lenguaje HTML que es el lenguaje insignia de esta tecnología.

Para el estudio de la Economía Política se necesita contar con materiales didácticos que vinculen los problemas actuales del mundo con las bases teóricas de la asignatura. En la actualidad, no se dispone de videos y materiales multimediales que ayuden al estudiantes a lograr una mejor comprensión del objeto de estudio de la Economía Política pero si se pueden obtener segmentos de videos de la problemática del mundo actual a partir

del empleo de tarjetas especiales, de poco costo, que hacen posible que las películas y videos que se muestran en TV sean grabadas en el ordenador. La digitalización de toda la información permite que películas caseras, grabaciones logradas con cámaras Web, cámaras fotografías y otras no profesionales puedan ser colocadas en un ordenador y visualizadas en cualquier página Web.

Esta posibilidad de lograr digitalizar cualquier espacio polémico del mundo actual que contribuya a una mejor reflexión de los problemas actuales de la Economía Política motivó el inicio de la presente investigación.

Las encuestas e investigaciones realizadas en esta asignatura de Economía Política demuestran que los estudiantes, sobre todo de las aéreas no económicas, consideran esta materia como poco importante para su formación profesional, así como demuestran en las clases poca motivación que puede ser resuelta entre otros aspectos a tener en cuenta, con la creación de materiales didácticos virtuales de calidad, que pueden ser visualizados desde la Intranet de la Universidad o distribuidas a través de memorias Flash (USB).

La enseñanza de la Economía Política exige de los estudiantes de habilidades de interpretación y análisis de la información, de un debate abierto en los grupos de estudio y de propuestas de actividades novedosas a realizar por los estudiantes.

Por lo que la tecnología Web, particularmente, puede ayudar a lograr vincular los temas de estudio e investigación al objeto de estudio de cada disciplina y al acontecer mundial.

La asignatura de Economía Política, sobre todo en las carreras que no son de la especialidad, necesita del apoyo de medios de enseñanzas novedoso, de materiales didácticos elaborados con el propósito de contribuir a la formación integral del estudiante y vincular los problemas que aborda la Economía Política con las especialidades de cada una de las carreras cuyo objetivo es formar a un estudiante, con una visión del mundo acorde a las actuales circunstancias, capaz de contribuir a su mejoramiento.

En investigaciones realizadas por la autora, profesora del Departamento de Desarrollo Económico, que pertenece al colectivo de la disciplina de Economía Política del Capitalismo para no económicas de la Facultad de Economía de la Universidad de la Habana se constató la necesidad de un cambio en las estrategias de aprendizajes y el empleo de medios audio visuales y materiales didácticos para impartir la asignatura en las facultades no económicas, que complementa el trabajo individual de los estudiantes.

Sin embargo, la introducción de los materiales didácticos virtuales resulta difícil ya que se observan algunas deficiencias en los estudiantes como son:

- Inadecuada habilidad en la búsqueda e interpretación de la información en la Intranet o Internet.

- Poco tiempo de acceso a las redes, (lo que influye que no todas las facultades cuentan con un amplio parque de computadoras).

- Pocos materiales didácticos virtuales elaborados específicamente para ellos. En los Profesores

- Dificultad que presentan los profesores en la realización de dichos materiales didácticos virtuales.

- El desconocimiento de las TIC para estos objetivos.

- Las pocas horas asignadas al programa de estudio de esta asignatura.

La importancia de disponer de materiales didácticos para todos los programas de estudio está dada por que estos materiales le aportan calidad, color e incluso pueden disponer de simulaciones y video que ayuden a los estudiantes a una mejor comprensión de la materia que estudia y si agregamos que las facultades e instituciones educativas disponen de una baja capacidad de impresión hace entonces más razonable la utilización de la tecnología Web para lograr materiales didácticos de calidad, económicos y sencillos de usar y distribuir.

Con el proceso de creación de las filiales universitarias se elaboraron guías de estudio para este tipo de estudiante donde la enseñanza semipresencial juega un papel fundamental utilizando TIC sin el uso de la tecnología Web.

La elaboración de diversos materiales didácticos para el desarrollo de la docencia universitaria en las FUM ha sido acometida por profesores del departamento a través de la elaboración de guías de estudio en formato E-learnig para los estudiantes de Contabilidad de las filiales universitaria.

Es importante que en la creación de los materiales didácticos virtuales también se desarrollara posterior al E-learnig el Blended Learnig-

El concepto del Blended Learnig ha tomado fuerza en los últimos años en la formación académica y se relaciona con la enseñanza semipresencial con el objetivo de superar dificultades que venía presentando el E-learnig con respecto a la interrelación entre el docente y los alumnos.

En la sede central universitaria se dispone de tecnología Web, la que se destaca, por sus páginas Web, un lenguaje de programación libre, que pueden ser visualizadas las páginas Web creadas por cualquier persona con un simple navegador (Explorer, Mozilla, Netscape entre otros), por lo que no se necesita hacer ninguna inversión en la comprar de software especiales para crear aplicaciones educativas multimediales.

Otra ventaja que presenta la tecnología Web es su capacidad e integrar videos en sus páginas, lo que hace que esta tecnología se acerca mucho a la tecnología multimedia. Sin embargo, el proceso de integración de los videos debe ser bien estudiado pues se presentan dificultades en la visualización de los mismos en la red teniendo en cuenta la variedad de formatos de videos que existen, de navegadores y de versiones del lenguaje HTML que es el lenguaje insignia de esta tecnología.

Para el estudio de la Economía Política se necesita contar con materiales didácticos que vinculen los problemas actuales del mundo con las bases teóricas de la asignatura. En la actualidad, no se dispone de videos y materiales multimediales que ayuden al estudiantes a lograr una mejor comprensión del objeto de estudio de la Economía Política pero si se pueden

obtener segmentos de videos de la problemática del mundo actual a partir del empleo de tarjetas especiales, de poco costo, que hacen posible que las películas y videos que se muestran en TV sean grabadas en el ordenador. La digitalización de toda la información permite que películas caseras, grabaciones logradas con cámaras Web, cámaras fotografías y otras no profesionales puedan ser colocadas en un ordenador y visualizadas en cualquier página Web.

Esta posibilidad de lograr digitalizar cualquier espacio polémico del mundo actual que contribuya a una mejor reflexión de los problemas actuales de la Economía Política motivó el inicio de la presente investigación.

Las encuestas e investigaciones realizadas en esta asignatura de Economía Política demuestran que los estudiantes, sobre todo de las aéreas no económicas, consideran esta materia como poco importante para su formación profesional, así como demuestran en las clases poca motivación que puede ser resuelta entre otros aspectos a tener en cuenta, con la creación de materiales didácticos virtuales de calidad, que pueden ser visualizados desde la Intranet de la Universidad o distribuidas a través de memorias Flash (USB).

La enseñanza de la Economía Política en general y en particular en las especialidades no económicas exige de los estudiantes, habilidades de interpretación y análisis de la información, de un debate abierto en los grupos de estudio y de propuestas de actividades novedosas a realizar por los estudiantes. Por lo que la tecnología Web, particularmente, puede ayudar a lograr vincular los temas de estudio e investigación al objeto de estudio de cada disciplina y al acontecer mundial.

La asignatura de Economía Política, sobre todo en las carreras que no son de la especialidad, necesita del apoyo de medios de enseñanzas novedoso, de materiales didácticos elaborados con el propósito de contribuir a la formación integral del estudiante y vincular los problemas que aborda la Economía Política con las especialidades de cada una de las carreras cuyo objetivo es formar a un estudiante, con una visión del mundo acorde a las actuales circunstancias, capaz de contribuir a su mejoramiento.

La utilización de materiales didácticos virtuales, que combinen los textos y videos, es una posible alternativa para desarrollar materiales docentes a utilizar en las clases, su capacidad de integración de diferentes formatos de información hace pensar en el desarrollo de aplicaciones educativas multimediales.

Por lo que la necesidad de la asignatura que se imparte de Economía Política del Capitalismo, de presentar ejemplos reales del escenario mundial, puede ser fortalecida con el uso de las TIC que combina el video y los textos que pueden mostrar con ejemplos que van desde el desarrollo del sistema capitalista hasta la actualidad, en el contexto del nuevo escenario internacional, la forma que se manifiesta las relaciones sociales de producción expresadas estas en la explotación a que está sometida la clase obrera capitalista

En investigaciones realizadas por la autora, profesora del Departamento de Desarrollo Económico, que pertenece al colectivo de la disciplina de Economía Política del Capitalismo para no económicas de la Facultad de Economía de la Universidad de la Habana se constató la necesidad de un cambio en las estrategias de aprendizajes y el empleo de medios audio visuales y materiales didácticos para impartir la asignatura en las facultades no económicas, que complemente el trabajo individual de los estudiantes.

Sin embargo, la introducción de los materiales didácticos virtuales resulta difícil ya que se observan algunas deficiencias en los estudiantes como son: inadecuada habilidad en la búsqueda e interpretación de la información en la Intranet o Internet, poco tiempo de acceso a las redes, (lo que influye que no todas las facultades cuentan con un amplio parque de computadoras) así como pocos materiales didácticos virtuales elaborados específicamente para ellos. Sumado a la dificultad que presentan los profesores en la realización de dichos materiales didácticos virtuales, el desconocimiento de las TIC para estos objetivos y las pocas horas asignadas al programa de estudio de esta disciplina en las facultades no económicas.

Entre los principales factores que influyen en el poco empleo de los materiales didácticos para la disciplina de Economía Política en el contexto de la Universidad de la Habana están dados por la carencia de películas históricas y contemporáneas sobre problemas de orden socio económicos que son tratados en la asignatura de Economía Política y por no contar con aplicaciones más interactivas adecuadas que puedan estar al alcance de todos los estudiantes. Nuestra propuesta está dirigida a fortalecer el empleo de videos en los materiales didácticos para lograr una mejor representación de hechos históricos y problemas sociales de la realidad, que les permite a los estudiantes reflexionar sobre los planteamientos teóricos que reciben en la asignatura. Así como la incorporación de elementos de comunicación: Chat, Foro entre otros,

para lograr un intercambio de información y un debate entre los estudiantes acerca del tema estudiado en clase.

Del análisis realizado a las propuestas de materiales didácticos basados en la Web, se constatan dos grandes grupos: los llamados materiales didácticos Web 1 y los de la Web 2.0. La diferencia entre un grupo y otro está dado fundamentalmente por la manera de presentar y acceder a la información, destacándose la Web 2.0 como una propuesta tecnológica que enaltece el intercambio entre los participantes de un entorno Web 2.0, donde la calidad de la información, el aporte que realizan los que acceden a dicho espacio formativo tiene un valor mayor que el diseño y presentación de la información. El paradigma de la Web 2.0 va dirigido a fortalecer el intercambio de información y la creación de conocimientos entre todos sus participantes.

La tecnología Web 2.0 propone múltiples propuestas de materiales didácticos virtuales. Entre ellas se encuentran las Webquest, Webcase, Blog y Comunidades Virtuales creados por pedagogos que ven en la Web 2.0 una plataforma de desarrollo de la educación virtual necesaria para la Educación del Siglo XXI.

Muchos de estos materiales didácticos virtuales, propuestas por la Web 2.0, necesitan de conexión a una red, sea Internet o Intranet para poder disponer de estos materiales didácticos por lo que se conoce también todas estas propuestas de materiales didácticos como Aprendizaje en Internet. Por lo que se hace necesario la adaptación o creación de nuevos materiales didácticos que basado en los mismos principios de los materiales didácticos de la Web 2.0 puedan ser utilizados sin tener conexión a una Red sea Internet o Intranet para que nuestros estudiantes puedan disponer de estos materiales didácticos con solo copiarlos en una memoria flash o descargarlo desde la Intranet.

Del estudio de las diferentes propuestas de materiales didácticos virtuales existentes consideramos las Webquest como un material didáctico virtual novedoso que puede ser desarrollado por cualquier profesor que tenga poco conocimiento tecnológico, siempre que cumpla con la metodología de desarrollo de las mismas.

La Universidad de Metz, Francia, se incorpora a esta investigación con la intención de lograr un material didáctico virtual que incorpore elementos multimediales y que resulte cómodo y sencillo de utilizar por los profesores.

Las Webquest se diseñan basadas en plantillas especiales que organizan los contenidos a partir de criterios pedagógicos propuestos por Bernie Dodge creador de las Webquest, profesor de tecnología educativa en la Universidad Estatal de San Diego. El desarrolló las Webquest a partir de un curso de educación para maestros que se encontraba impartiendo que le permitió demostrar que a través de la creación de la Webquest, había encontrado una nueva forma de desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que en nuestra propuesta proponemos enriquecer con la introducción de elementos multimediales y de accesibilidad.

Las Webquest son materiales didácticos muy utilizados en el mundo, denominadas como Webquetas en Francés, que tiene una estructura fija que son la Introducción, Tarea, Proceso, Recurso, Evaluación y Conclusión donde el profesor plantea una tarea específica a desarrollar por el estudiante.

Han tenido muchos éxitos las Webquest pero consideramos que pueden ser mejoradas y adaptadas a las necesidades de los estudiantes y al nivel de conocimiento que tengan sobre la temática a estudiar. Lograr Webquest de calidad, por su diseño, sencillez tecnológicas, capacidades de integrar elementos multimediales resulta un reto para la Educación Cubana.

Generalmente los recursos para desarrollar la tarea de una Webquest se presentan como direcciones de sitios Web que el estudiante debe visitar y leer para poder resolver la tarea. Esto hace que el estudiante tenga que tener conexión a Internet o a una Intranet. Sin embargo, es posible adaptar las Webquest a las condiciones de conexión que tienen los estudiantes y profesores, así como es posible incorpórale recursos multimediales diversos lográndose con ello una Webquest más apropiada a las condiciones de las Instituciones de Educación Cubana. Las Webquest resultan una innovación en el campo de los recursos educativos virtuales, sobre este particular plantea Domingo Gallego, "y a pesar de dotar de protagonismo a este uso pedagógico de estas herramientas TIC y de fomentar su uso para desarrollar asignaturas y temarios de diferentes titulaciones en nuestras universidades, las aplicaciones en TIC que se hagan como innovación y sugerencia metodológica a la tradicional exposición teórica, son un impulso y una ráfaga de renovación para los que nos dedicamos a la docencia universitaria". Domingo Gallego (2007 (1)

Para elaborar una Webquest, o cualquier material didáctico de la Web 2.0 se deben elaborar plantillas que garanticen la uniformidad, calidad y rapidez en la preparación de los materiales

didácticos. En Internet existen múltiples plantillas para la elaboración de Webquest que centran su atención en el empleo del color o la manera de acceder a diferentes partes de las mismas sin ofrecer otras alternativas más innovadoras que fortalezcan el intercambio de información entre los estudiantes o contribuyan a elevar la habilidad de búsqueda y análisis de la información.

Las plantillas son materiales didácticos preparados especialmente para el profesor que indican el lugar de cada contenido y la manera de introducir cualquier enlace hipermedial o dirección electrónica en el material didáctico que se desea obtener. El proceso de diseño de plantillas resulta indispensable para que el profesor centre su atención en los contenidos a desarrollar en las clases y que agilice el trabajo de reproducción de las nuevas Webquest garantizando su calidad y disminuyendo los errores de programación. Las plantillas hacen posible que el profesor pueda crear cualquier material didáctico sin la participación de ningún informático.

El proceso de diseño de plantillas resulta indispensable para que el profesor centre su atención en los contenidos a desarrollar en las clases y que garantice la producción de nuevas Webquest, garantizando su calidad.

Muchas instituciones cuentan con bases especializadas para almacenar Webquest que se conocen como repositorios. El CEPES desarrolla un repositorio de Webquest conocido como CEPES-WEBQUEST que integrará todo un conjunto de materiales didácticos que apoyarán el programa de formación de la Maestría en Ciencias de la Educación Superior y puede ser utilizado por otras facultades de la Universidad e La Habana y en su propuesta final por Universidades de Francia. Pero un trabajo que antecede al desarrollo del repositorio es la calidad de las Webquest que se almacenarán en dicho repositorio y la obtención de herramientas informáticas que garanticen la uniformidad y calidad de las Webquest colocadas en dicho repositorio.

Interesante resultará la aplicación de las Webquest y de otras aplicaciones basadas en la Web 2.0 en la enseñanza de la Economía Política, área de las ciencias que presenta pocas experiencias en el uso de materiales didácticos virtuales.

.Las TIC han ido evolucionando e incorporando nuevas propuestas tecnológicas que permiten que los materiales didácticos sean más sencillos de realizar, más fácil de distribuir y que puedan accederse desde cualquier lugar del mundo. Esta tecnología que logra la sencillez en su creación, fácil distribución y acceso universal se conoce como tecnología Web.

Las TIC, que combinan los textos y videos, es una posible alternativa para desarrollar materiales docentes a utilizar en las clases, su capacidad de integración de diferentes formatos de información hace pensar en el desarrollo de aplicaciones educativas multimediales. Por lo que la necesidad de la asignatura que se imparte de Economía Política del Capitalismo, de presentar ejemplos reales del escenario mundial, puede ser fortalecida con el uso de las TIC que combina el video y los textos que pueden mostrar con ejemplos que van desde el desarrollo del sistema capitalista hasta la actualidad, en el contexto del nuevo escenario internacional, la forma que se manifiesta las relaciones sociales de producción expresadas estas en la explotación a que está sometida la clase obrera capitalista

Las TIC han ido evolucionando e incorporando nuevas propuestas tecnológicas que permiten que los materiales didácticos sean más sencillos de realizar, más fácil de distribuir y que puedan accederse desde cualquier lugar del mundo. Esta tecnología que logra la sencillez en su creación, fácil distribución y acceso universal se conoce como tecnología Web.

La tecnología Web y sobre todo la adopción de Internet, como paradigma para el desarrollo de entornos educativos, así como de la Intranet, traen consigo el desarrollo de nuevas propuestas de formación, no solo para los estudiantes, sino también para los profesores.

La tecnología Web se destaca por su capacidad de crear páginas Web que pueden ser visualizadas desde cualquier lugar, siempre y cuando estén colocadas en un sitio Web, y sin necesidad de usar un programa especial. Con un simple visualizador como Internet Explore, Mozilla o Netscape puede ser visto todo en cursos de formación, libros electrónicos, materiales didácticos y videos. Lo que logro coronar la tecnología Web como la principal para el desarrollo de la formación basada en Internet o Información Virtual.

Como toda tecnología, la tecnología Web ha evolucionado para transformarse en la tecnología Web 2.0 con capacidades de discusión y adaptación al entorno y al conocimiento de los estudiantes.

La tecnología Web 2.0 pone a disposición diferentes materiales didácticos como Web case y Webquest.

La idea inicial con la que se creó la metodología de trabajo basada en Webquest fue desarrollar en el alumnado la capacidad de navegar por Internet teniendo un objetivo claro, aprender a

seleccionar y recuperar datos de múltiples fuentes y desarrollar las habilidades de pensamiento crítico (Dodge, 1989) (2)

Por ello una Webquest consiste, básicamente, en presentarle al alumnado un problema con un conjunto de recursos preestablecidos por el autor de la misma, que suele ser su profesor, de modo que evite la navegación simple y sin rumbo del alumnado a través de la WWW (Watson, 1999). Rodríguez García (s.f.) se define la Webquest del siguiente modo:

- ⌚ Webquest es un modelo de aprendizaje extremadamente simple y rico para propiciar el uso educativo de Internet, basado en el aprendizaje cooperativo y en procesos de investigación para aprender.
- ⌚ Un Webquest es una actividad enfocada a la investigación, en la que la información usada por los alumnos es, en su mayor parte, descargada de Internet. Básicamente es una exploración dirigida, que culmina con la producción de una página Web, donde se publica el resultado de una investigación.
- ⌚ Webquest es una metodología de aprendizaje basado fundamentalmente en los recursos que nos proporciona Internet que incitan a los alumnos a investigar, potencian el pensamiento crítico, la creatividad y la toma de decisiones, contribuyen a desarrollar diferentes capacidades llevando así a los alumnos a transformar los conocimientos adquiridos.(3)

La Webquest permite por tanto configurar espacios creativos virtuales para el aprendizaje y la ejercitación de competencias tecnológicas coadyuvantes al desarrollo de diferentes tipos de pensamientos en los estudiantes como son el analítico, dialéctico, integrador.

Las Webquest están especialmente diseñadas para que el alumno desarrolle habilidades esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje que le permita utilizar apropiadamente la información que encuentra, es decir, para clasificarla, organizarla, analizarla y sintetizarla correctamente, con el objeto de generar con ella y apoyándose en herramientas Informáticas y otros recursos, que lo lleve, a elevar los conocimientos adquiridos durante el semestre en que recibe la asignatura.

Una estrategia que tienen los profesores que emplean la Webquest es organizar a los alumnos en grupos, y asignarle el rol que le corresponde a cada uno para realizar conjuntamente la o las tareas que culminará en un trabajo orientado por el profesor con características bien definidas, cuyo proceso a seguir está determinado a través de varios pasos o fases, planificado previamente por el profesor, durante el cual los alumnos realizarán una serie de actividades como leer, comprender y sintetizar información seleccionada de la Internet o de otras fuentes, organizar la información recopilada, elaborar hipótesis, valorar y enjuiciar ideas y conceptos, producir textos, dibujos, presentaciones multimedia, objetos físicos, manejar aparatos diversos, entrevistar a sus vecinos, y otros aspectos a tomar en cuenta.

Durante el proceso, el profesor les indicará el uso de diversos recursos, generalmente accesibles a través de la Intranet o Internet, comunes a todos los miembros del grupo y/o específicos al rol desempeñado en el grupo que les permita la recepción, transformación y producción de la información, que les ayudarán a asimilar y acomodar la nueva información y a elaborar el producto final. Además, los alumnos conocerán de antemano las pautas mediante la cual será evaluado su trabajo.

Beatriz Fainholc (2004) en su trabajo "Aportes pedagógicos del trabajo con Webquest" plantea que las Webquest:

- ⌚ Favorece el trabajo con soportes multimedia.
- ⌚ Propicia el acceso a fuentes de información variadas y diversas.
- ⌚ Desarrolla habilidades de investigación, búsqueda, selección, evaluación y jerarquización de información en torno a objetivos previamente establecidos.
- ⌚ Forma habilidades para la lectura hipertextual y la comprensión de textos.
- ⌚ Promueve el uso adecuado y ético de información en torno al cumplimiento de objetivos, a la satisfacción de necesidades y a la resolución de problemas planteados desde perspectivas complejas y la toma de decisiones.
- ⌚ Incentiva el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo y colaborativo.
- ⌚ Favorece el pensamiento crítico y creativo sobre la información para escribir de modo estratégico.
- ⌚ Fomenta el desarrollo de habilidades meta cognitivas y de evaluación de procesos.(4)

La Webquest prepara a los estudiantes para el futuro implementando el aprendizaje apoyado en Internet o en Intranet, utilizada con propósitos educativos, información publicada actualmente en la Red.

Esto hace posible que los estudiantes tengan hoy, como nunca antes, la posibilidad de consultar fuentes primarias de información y conocer diferentes puntos de vista sobre un

mismo hecho, y constatar esta situación con el uso de los libros de texto tradicionales que ofrecen solo la visión de su autor con sus posibles sesgos.

Uno de los objetivos de las Webquest es lograr que los estudiantes hagan buen uso del tiempo y se enfoquen en la utilización de la información más que en buscarla donde las actividades de aprendizaje basadas en la Red posibilitan el aprendizaje apoyado en Internet e Intranet y tienen tres características básicas:

- 🕒 **Primero**, sus actividades pueden desarrollarse en el transcurso de una clase y cubrir un tema muy específico o desarrollar todo un módulo a lo largo de un tiempo mayor. En este diseño se elabora la Webquest para concluir en un semestre de clases.
- 🕒 **Segundo**, actividades de este tipo, bien diseñadas, permiten interesar al estudiante y mantener su interés a lo largo de toda la actividad logrando incrementar su comprensión sobre el tema tratado.
- 🕒 **Tercero**, una vez construida cualquier Actividad Basada en la Red es relativamente fácil actualizarla y darle una nueva connotación acorde con las necesidades del currículo o de los estudiantes.

Como se observa en el siguiente diagrama las Webquest y sus diferentes variantes como MiniWebquest, CyberGuides pertenecen al grupo de Aprendizaje Basado en Internet, Internet como expresión suprema de la Red de Redes.

El valor pedagógico de las Webquest es reconocido por muchos docentes alrededor del mundo. Con mayor frecuencia cada día, los estudiantes las trabajan para aprender contenidos de múltiples temas y materias. Además, para desarrollar las competencias necesarias para utilizar adecuadamente la información proveniente de Internet. Es por eso que se hace necesario transmitir a los docentes el conocimiento de esta tecnología para que las puedan desarrollar y aplicar en las asignaturas que imparten. En la diseñada para esta tesis, se constata lo planteado.

Los docentes pueden elaborar las Webquest a partir de la función que se propone que tendrá la misma, Bernie Dodge señala que existen dos tipos de Webquest;

“En función de su destino, para el alumnado y para el profesorado.

En función de la duración o complejidad, que duran una o varias semanas, frente a una MiniWebquest de 1 o 2 clases”. Bernie Dodge 2002 (5)

Por lo que es reconocido por los diversos sitios educativos el valor de este recurso y por esta razón ofrece a los docentes nuevas herramientas que les ayuden a crear Webquest más interesantes y efectivas.

Proyectos internacionales como Eduteka y Aula21 de Colombia y España respectivamente analizan, proponen y evalúan las Webquest en vías de perfeccionar este material didáctico.

Las Webquest pueden estar colocadas en la Intranet universitaria y los laboratorios de las facultades donde se imparte la asignatura, de manera que el estudiante, para realizar la tarea, se enfoque en la utilización de los recursos y no en buscarlos, respondiendo al tiempo de elaboración que se señale para la investigación que se llevará a cabo, en el caso de esta propuesta, durante el semestre que se imparte la asignatura de Economía Política en las facultades no económicas.

Para elaborarlas, el docente diseña una tarea, selecciona los recursos de Internet que considera más pertinentes para resolverla y se la presenta a los estudiantes de tal forma que le resulte interesante y fácil de entender. Teniendo presente que puedan desarrollar las actividades que se proponen en la tarea y en su totalidad, y se ajusten al tiempo asignado para llevarlas a cabo que permita por tanto el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje que se persigue obtener.

Como ya se había referido las Webquest se caracterizan porque pueden llevarse a cabo en el transcurso de una clase, para cubrir un tema corto y muy específico, o en un tiempo mayor, para desarrollar todo un módulo de aprendizaje completo que en este diseño el tema que se seleccionó abarca el semestre completo ya que el tema escogido responde al análisis de la clase obrera dentro del sistema capitalista, lo cual permitirá a los estudiantes mediante la investigación comprender el carácter explotador del sistema capitalista.

Las Webquest, son fáciles de actualizar o modificar de acuerdo a las necesidades del currículo o de los estudiantes, y posibles de replicar en otros salones de clase o grados escolares, esta tiene como fin ser utilizada en la Educación Superior.

La Introducción provee al estudiante la información básica, lo orienta sobre lo que le espera y suscita su interés a través de una variedad de recursos. La meta de la introducción es hacer la actividad atractiva y divertida para los estudiantes de tal manera que los interese y mantenga

este interés a lo largo de la actividad. La propuesta de esta investigación es contener un video en la introducción que permita una mayor comprensión del tema a tratar.

Los proyectos deben presentarse a los estudiantes haciendo que los temas sean atractivos, visualmente interesantes, parezcan relevantes para ellos debido a sus experiencias pasadas o metas futuras, importantes por sus implicaciones globales, urgentes porque necesitan una pronta solución o divertidos ya que ellos pueden desempeñar un papel o realizar algo.

La tarea es una descripción formal de algo realizable e interesante que los estudiantes deberán haber llevado a cabo al final de la Webquest. Esto podría ser un producto tal como una presentación multimedia, una exposición verbal, una cinta de video, construir una página Web o realizar una obra de teatro ya que esta Webquest se aplicara en las facultades en principio donde la maestrante imparte docencia como son las facultades de Artes y Letras, Comunicación Social, Psicología.

Analizando el papel de la tarea como un elemento que motive y tenga autenticidad otro de sus creadores Tom March plantea "Los estudiantes tienen que realizar una tarea real que responda a un problema real que responda a un problema del mundo real y no a juegos escolares para lo cual debe ser diseñada, donde emplee los recursos reales que brinda la Internet y otras fuentes de información para cumplir con la tarea señaladas que serán publicadas en la red. Tom March 2001 (6)

Una Webquest exitosa se puede utilizar varias veces. Cada vez la actividad puede ser modificada o redefinida y se puede desafiar a los estudiantes para que propongan algo que vaya más lejos, de tal manera, que sea más profunda que las anteriores.

La tarea es la parte más importante de una Webquest y existen muchas maneras de asignarla, creadas por Bernie Dodge en el estudio que realiza sobre las distintas formas de tareas, él describe los 12 tipos de tareas más comunes y se sugieren algunas formas para optimizar su utilización.

El proceso describe los pasos que el estudiante debe seguir para llevar a cabo la tarea, con los enlaces incluidos en cada paso. Esto puede contemplar estrategias para dividir las tareas en Subtareas y describir los papeles a ser representados o las perspectivas que debe tomar cada estudiante. La descripción del proceso debe ser relativamente corta y clara.

Los recursos consisten en una lista de sitios Web que el profesor ha localizado para ayudarle al estudiante a completar la tarea. Estos son seleccionados previamente para que el estudiante pueda enfocar su atención en el tema en lugar de navegar a la deriva.

No necesariamente todos los recursos deben estar en Internet y la mayoría de las Webquest más recientes incluyen los recursos en la sección correspondiente al proceso.

Con frecuencia, se divide el listado de recursos para que algunos sean examinados por todo el grupo, mientras que otros recursos corresponden a los subgrupos de estudiantes que representarán un papel específico o tomarán una perspectiva en particular.

Algunos modelos para realizar Webquest proponen en este punto la dirección o guía que el docente pueda brindar a sus estudiantes para explicarles la forma de administrar su tiempo a lo largo del desarrollo de la Tarea. Mediante la construcción de ayudas visuales como Mapas Conceptuales o diagramas que sirvan como bitácora, se muestra al estudiante la forma de conducir la realización de la tarea.

La evaluación se adicione nueva en el modelo de las Webquest. Los estándares que escoja el docente deben ser justos, claros, consistentes y específicos para el conjunto de Tareas.

Una forma de evaluar el trabajo de los estudiantes es mediante una plantilla de evaluación (Rubric en inglés). Este se puede construir tomando como base el boceto para evaluar Webquest que propone Bernie Dodge que permite a los profesores calificar una Webquest determinada y ofrecer una retroalimentación específica y formativa a quien la diseñó.

La conclusión resume la experiencia y estimula la reflexión acerca del proceso de tal manera que extienda y generalice lo aprendido. Se aprende haciendo, pero se aprende mejor hablando acerca de lo que se ha hecho". Bernie Dodge 2001 (7) En esta sección, el profesor puede animar a los estudiantes para que sugieran algunas formas diferentes de hacer las cosas con el fin de mejorar la actividad.

Las Webquest pueden aplicarse a un amplio rango de temas, pero ellas no son igualmente apropiadas para todo, no deben usarse para enseñar temas cuya información se cubran esos temas.

Conclusión

EL proceso de desarrollo que está alcanzando la Educación Superior nos permite a los docentes participar, aprender aplicar las TIC como un proceso innovador para el perfeccionamiento de la enseñanza universitaria-

Referencia Bibliográfica

- 1- Gallego Domingo Webquest recurso didáctico basado en el aprendizaje constructivista y en la metodología cooperativa .<http://www.webquest.org/2007>
- 2- Bernie Dodge La Webquest y su uso de la información. <http://www.eduteka.org/comnedit.php?oo10del2002> actualizado 2007
- 3- Walson1999.Rodriguez García .Biblioteca Webquest. Google revisado 2011.
- 4- Fainholc Beatriz Oportunidades para la investigación a través de Webquest en Sitios Webquest Argentinos
- 5- Bernie Dodge La Webquest y su uso de la información. <http://www.eduteka.org/comnedit.php?oo10del2002> actualizado 2007
- 6- March Tom <http://www.ozlino.com/webqust/design.html>

Bibliografía

- 1- Aguilar Tamayo y Antonio Padilla Universidad Autónoma del Estado de Morelos. México 2004. La narración en los mapas conceptuales <http://cmc.hmc.ub/c2004programa.htmlsoftware> gratuito
- 2- Alfonso Cuba Tesis Doctoral Desarrollo de una herramienta autoral para la educación virtual 2005.
- 3- Alfonso Cuba Ileana Los medios de enseñanza y el modelo educativo virtual. CEPES Universidad de la Habana.
- 4- Área Moreira Manuel Qué aporta internet al cambio pedagógico en la Educación Superior. Universidad de Laguna. Educación y nuevas tecnologías. Universidad de Laguna <http://tecnologiaeduc.us.es/bibliovii/pdf/a12pdf> (06-02-11)
- 5- Área Moreira Manuel Qué es una Webquest <http://webpages.ult.es/users/manarea/Webquest/>
- 6- Aula XXI <http://aula21.net/>
- 7- Aula XXI Taller de elaboración de Webquest. www.aula21.net/tallerwq/contenidos.htm
- 8- Barba Carmen 2002 La investigación en Internet con las Webquest Comunicación y Pedagogía 2002 -185 pág,62-65.
- 9- Barba Carmen La Webquest propuesta metodológica para la implementación de las TIC en el aula. <http://dewey.uab.es/marques/dim/aulolic/carmenbarba.pod>
- 10- Biblioteca Webquest. Google
- 11- Bioxeo <http://www.bioxeo.com/WQ/index.htm>
- 12- Blanco Santiago Uso Didáctico de la Internet <http://nogal.mentor.mec.es/%7EElbag0000/indexHTML>
- 13- Cabrero Alemán Julio Webquest en el aula. <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovii/pdf20-25-refle-cabero456> (01-12-2010)
- 14- Cabrero Alemán Julio. Las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje 2002 <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovii/pdf20-25-refle-cabero456>
- 15- Cabrero Alemán Julio. La aplicación del as TIC (esnobismo o necesidad educativa online <http://tecnologiaedu.us.es/bibliovii/pdf>
- 16- Cabrero Alemán Julio ' Las nuevas TIC como un nuevo espacio para el encuentro entre los pueblos iberoamericanos .comunicar No 20.2003 Revista Científica de comunicación y Educación pág. 159-167
- 17- Ciencia y Técnica <http://www.cyta.com.ar/eleam/wq.htm>
- 18- De la Fuente Blanco S 2000 Estudio de casos Uso de la Webquest en la Educación Secundaria. <http://ryc.edyragon.org/fileswq-secund.pdf>
- 19- Dodge Bernie 2002 La Webquest y el uso de la información <http://www.eduteka.org/comnedit.php3?ComEdID=0010>
- 20- Dodge Bernie 2002 Taxonomía de Webquest. Taxonomía de tareas <http://www.eduteka.org/temamesphp3?TemalD=0020>
- 21- Dodge Bernie 2001 A Rubric for evaluating Webquest (Online) <http://webquest.sdsu.edu/rubrics/webssons.htm>
- 22- Dodge Bernie Nuevo portal de Bernie Dodge (incluyendo un enlace a su web log <http://webquest.org/>
- 23- Dodge Bernie The Webquest Page (antigua página de Bernie Dodge todavía con numerosos enlaces a materiales de formación y documentos) <http://webquest.sdus.edu/>
- 24- Escola do futuro (Brasil) <http://webquest.futuro.usp.br/index.html> Revisado 2-5-11

- 25- Eduteka tema del mes http://www.eduteka.orgtema_mesphp3?TemalD=0011
- 26- EduWebQuest <http://www.xtec.es/recursos/webquest/>
- 27- Junta de Andalucía. Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales. http://www.juntaandalucia.es/averroes/publica/tic01/paginas/6_1.htm-14-5-2011
- 28- March Tom Recopilación de trabajos Ozline.com
- 29- Suárez Guerrero Cristóbal La zona de desarrollo próximo, categoría pedagógica para el análisis de la interacción en contextos virtuales. Revista Pixel bit 2004 <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n24art/art2401.htm>
- 30- Taller de reflexión video Webquest www.slidehare.net/
- 31- Vivancos Jordi Actividades de aprendizaje basadas en internet. <http://www.xtec.es/%7Ejvivanco/actweb>